

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* TIPE *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
IPA SISWA KELAS VA SDN 17
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



OLEH

DENMAS GOZALI

NPM : A1G009067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* TIPE *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
IPA SISWA KELAS VA SDN 17
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Bengkulu
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH

DENMAS GOZALI

A1G009067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu hendaknya kamu berharap”.

(Q.S al Insyirah: 6,7,8)

“Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi”

(Denmas Gozali)

Sujud syukurku pada-Mu Ya Allah. Atas nikmat sehat dan kekuatan yang Engkau berikan untukku, sehingga aku dapat menggapai impian yang telah kudambakan selama ini. Ku persembahkan karya kecil ini untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku (Papa Gunawan dan mama Suhartini) yang selalu mendampingi, menyemangati, dan mendo'akan ku di setiap langkahku.*
- ❖ Kakak (Denfis Gojali, S.Pd) dan Adik-adikku tersayang (Eki syahputra, Jeri Setiawan), yang telah memberikan motivasi, senyuman, dan semangat untukku.*
- ❖ Peri kecilku Amelia Anggraini, yang telah setia menemani dan selalu menjadi tempat untukku bersandar dan berbagi. Terima kasih karena telah membagi warna-warna indah dalam kisahku dengan senyuman, tangis, canda, dan tawa. From you I can do everything.*
- ❖ Sahabatku (Elham, Jaya, Rhide, dan Jhon Travolta) terimakasih ya Allah telah memberikan sahabat yang telah banyak menemaniku dalam suka dan duka.*
- ❖ Teman-teman PGSD kelas B angkatan 09.*
- ❖ Almamaterku.*

ABSTRAK

Gozali, Denmas. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Tipe *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu. Prof. Dr. Endang Widi W, M.Pd, Dra. Nani Yuliantini, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *PBL* tipe *CPS* pada siswa kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran untuk tiap kriteria sedangkan data tes dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: (1) aktivitas guru pada siklus I skor 30 kategori cukup, dan skor meningkat menjadi 38,5 kategori baik pada siklus II; (2) aktivitas siswa pada siklus I skor 29,5 kategori cukup, dan skor meningkat menjadi 38,25 kategori baik pada siklus II; (3) hasil tes pada siklus I rata 6,74 dengan ketuntasan belajar klasikal 60,53%, meningkat menjadi 8,28 dengan ketuntasan belajar klasikal 97,37 % pada siklus II; (4) hasil belajar aspek afektif untuk aspek menanggapi siklus I sebesar 31,57%, siklus II meningkat menjadi 65,79%, aspek mematuhi siklus I sebesar 26,31%, siklus II meningkat menjadi 63,16%, aspek mengelola siklus I sebesar 28,94%, siklus II meningkat menjadi 60,53%, aspek menilai siklus I sebesar 36,84%, siklus II meningkat menjadi 71,05%; (5) hasil belajar aspek psikomotor untuk aspek memanipulasi siklus I sebesar 44,73%, siklus II meningkat menjadi 63,16%, aspek artikulasi siklus I sebesar 36,84%, siklus II meningkat menjadi 57,89%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *PBL* tipe *CPS* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada Kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu.

Kata kunci : aktivitas, hasil belajar IPA, PBL CPS.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Tipe *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Kebanggaan dan kebahagiaan yang tiada ternilai bagi penulis atas selesainya penulisan skripsi ini. Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas berkat adanya bantuan, motivasi, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, dengan hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, S.E. M.Sc. Akt., selaku rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Manap Soemantri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjati, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu

5. Ibu Prof. Dr. Endang Widi Winarni, M.Pd., selaku Pembimbing I yang selalu membimbing, menginspirasi dan memberi motivasi dan memberikan pelajaran arti sebuah kesabaran kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dra. Nani Yuliantini, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dan memberikan pelajaran arti sebuah kesabaran kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
7. Ibu Dra. Dalifa, M.Pd, selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Bapak Bambang Parmadi, S.Pd, M.Sn, selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Ibu Kepala sekolah, ibu guru kelas, bapak/ibu dewan guru, dan siswa kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
10. Bapak dan ibu dosen PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan ilmunya selama perkuliahan.
11. Papa dan mama tercinta yang selalu mendo'akan dan selalu ada memberikan yang terbaik untuk penulis. Terimakasih selalu mengajarkan penulis arti kehidupan.
12. Kakak dan Adik beserta keluarga yang senantiasa selalu mendoakan, memberikan motivasi, bantuan moril dan materiil dengan ketulusan dan keikhlasan serta kesabaran yang tak ternilai harganya sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Saudara-saudara PGSD KM 6,5 yang selalu menemani di kala duka maupun suka dalam masa perkuliahan penulis untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pembaca, khususnya untuk mahasiswa PGSD.

Bengkulu, Januari 2014
Peneliti

Denmas Gozali

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xvii
HALAMAN DAFTAR BAGAN.....	xviii
HALAMAN DAFTAR DIAGRAM	xix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	6
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	6
2. Karakteristik Siswa SD	7

B. Hakikat Pembelajaran IPA	9
1. Pengertian IPA	9
2. Tujuan Pembelajaran IPA	10
C. Model <i>Problem Based Learning</i> tipe <i>Creative Problem Solving</i> .	12
D. Pengertian Aktivitas dan Hasil Belajar.....	17
1. Aktivitas Belajar.....	17
2. Hasi Belajar.....	18
E. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	19
F. Kerangka Berpikir	20
G. Hipotesis	23
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Subjek Penelitian.....	24
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	25
D. Instrumen Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Prosedur Penelitian.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan Kelas.....	42
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Diknas	91
Lampiran 2 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian dari SD	92
Lampiran 3 Nilai awal siswa	93
Lampiran 4 Nama-nama Kelompok diskusi	94
Lampiran 5 Silabus Siklus I Pertemuan I.....	95
Lampiran 6 RPP Siklus I Pertemuan I	98
Lampiran 7 Materi pembelajaran Siklus I Pertemuan I	104
Lampiran 8 Lembar Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan I	105
Lampiran 9 Kunci Jawaban LDS Siklus I Pertemuan I	107
Lampiran 10 Kisi-kisi Soal Siklus I Pertemuan I	108
Lampiran 11 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan I	109
Lampiran 12 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan I	110
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat I	111
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat II.....	113
Lampiran 15 Deskriptor Lembar Observasi Guru	115
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat I	119
Lampiran 17 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat II.....	121
Lampiran 18 Deskriptor Lembar Observasi Aktivitas Siswa	123
Lampiran 19 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I.....	127
Lampiran 20 Deskriptor Penilaian Afektif	128

Lampiran 21 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan I	129
Lampiran 22 Deskriptor Penilaian Psikomotor.....	130
Lampiran 23 Silabus Siklus I Pertemuan II	131
Lampiran 24 RPP Siklus I Pertemuan II.....	133
Lampiran 25 Materi pembelajaran Siklus I Pertemuan II	138
Lampiran 26 Lembar Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan II	139
Lampiran 27 Kunci Jawaban LDS Siklus I Pertemuan II.....	140
Lampiran 28 Kisi-kisi Soal Siklus I Pertemuan II	141
Lampiran 29 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan II	142
Lampiran 30 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan II	143
Lampiran 31 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II Pengamat I.....	144
Lampiran 32 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II Pengamat II.....	146
Lampiran 33 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II Pengamat I.....	148
Lampiran 34 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II Pengamat II.....	150
Lampiran 35 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I Pertemuan II.....	152
Lampiran 36 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan II.....	153
Lampiran 37 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	154
Lampiran 38 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	155
Lampiran 39 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus I	156
Lampiran 40 Silabus Siklus II Pertemuan I	157
Lampiran 41 RPP Siklus II Pertemuan I.....	160
Lampiran 42 Materi pembelajaran Siklus II Pertemuan I	166

Lampiran 43 Lembar Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan I	168
Lampiran 44 Kunci Jawaban LDS Siklus II Pertemuan I.....	170
Lampiran 45 Kisi-kisi Soal Siklus II Pertemuan I	172
Lampiran 46 Lembar Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan I	173
Lampiran 47 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan I	174
Lampiran 48 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I Pengamat I	175
Lampiran 49 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I Pengamat II.....	177
Lampiran 50 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I Pengamat I	179
Lampiran 51 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I Pengamat II.....	181
Lampiran 52 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan I.....	183
Lampiran 53 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus II Pertemuan I.....	184
Lampiran 54 Silabus Siklus II Pertemuan II	185
Lampiran 55 RPP Siklus II Pertemuan II.....	188
Lampiran 56 Materi pembelajaran Siklus II Pertemuan II	193
Lampiran 57 Lembar Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan II	194
Lampiran 58 Kunci Jawaban LDS Siklus II Pertemuan II.....	196
Lampiran 59 Kisi-kisi Soal Siklus II Pertemuan II.....	197
Lampiran 60 Lembar Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan II	198
Lampiran 61 Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan II	199
Lampiran 62 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II Pengamat I.....	200
Lampiran 63 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II Pengamat II.....	202

Lampiran 64 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat I.....	204
Lampiran 65 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat II.....	206
Lampiran 66 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan II	208
Lampiran 67 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus II Pertemuan II	209
Lampiran 68 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	210
Lampiran 69 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	211
Lampiran 70 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus II	212
Lampiran 71 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus I dan Siklus II	213
Lampiran 72 Rekapitulasi Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II.....	214
Lampiran 73 Rekapitulasi Aspek Psikomotor Siklus I dan Siklus II.....	215
Lampiran 74 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	216

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Skenario Pembelajaran <i>CPS</i>	14
Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru	40
Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa	40
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I	44
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.3 Analisis Nilai Akhir Siswa Siklus I	50
Tabel 4.4 Persentase Setiap Aspek Afektif Siklus I dalam Kategori Baik .	52
Tabel 4.5 Persentase Setiap Aspek Psikomotor Siklus I dalam Kategori Terampil	53
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	61
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	64
Tabel 4.8 Analisis Nilai Akhir Siswa Siklus II.....	66
Tabel 4.9 Persentase Setiap Aspek Afektif Siklus II dalam Kategori Baik	67
Tabel 4.10 Persentase Setiap Aspek Psikomotor Siklus II dalam Kategori Terampil.....	69

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	22
Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	31

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 4.1 Ketuntasan Belajar	51
--------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan	216

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu program pengajaran yang merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep-konsep yang terorganisir tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman, melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (2006).

Agar pembelajaran IPA dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum, seharusnya guru dapat memilih suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir dan karakteristik siswa SD. Menurut Piaget dalam Trianto (2010: 29) tahap berpikir anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit, dalam hal ini berarti anak pada usia SD pada dasarnya belajar melalui objek yang konkrit. Adapun karakteristik peserta didik pada usia SD adalah sebagai berikut: (1) senang bermain (2) senang bergerak (3) senang bekerja dalam kelompok (4) senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung (Sumantri, 2006: 6.3).

Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tingkat berpikir siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran pemecahan masalah. Pada pembelajaran pemecahan masalah, siswa dapat menemukan sendiri konsep-konsep pengetahuan dari pengalaman yang relevan sehingga dengan demikian siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi pada saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) dan dilanjutkan sebelum penelitian di SD Negeri 17 Kota Bengkulu, ditemukan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran IPA khususnya di kelas VA. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari 1) model pembelajaran dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada guru, 2) guru jarang yang menggunakan model-model pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tampak pasif, 3) ketika siswa mengerjakan lembar diskusi siswa (LDS), hanya didominasi oleh siswa yang pintar, sedangkan siswa yang tingkat berpikirnya rendah jarang mengungkapkan ide/pendapat, 4) dalam LDS, lembar diskusi belum menuntut siswa untuk melakukan pemecahan masalah, hanya menjawab pertanyaan yang jawabanya ada di buku, 5) dalam mengerjakan latihan/evaluasi, siswa kurang dituntut berpikir kritis serta guru belum merancang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, 6) hasil belajar IPA siswa rendah, belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 6,5.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan di atas peneliti dan guru kelas menyimpulkan, perlu dilakukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal agar hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Walaupun sudah banyak model pembelajaran yang efektif seperti model pemecahan masalah tapi pada kenyataannya guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Menurut Soejadi dalam Trianto

(2010: 18) menyatakan bahwa dalam kurikulum sekolah di Indonesia terutama pada mata pelajaran eksak, pengajarannya selama ini terbiasa dengan urutan sajian pembelajaran sebagai berikut: 1) diajarkan teori/teorema/definisi, 2) diberikan contoh-contoh, dan 3) diberikan latihan soal-soal. Hal itu sesuai dengan pengamatan peneliti pada kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara langsung pada guru mata pelajaran IPA yang dilakukan peneliti saat melakukan PPL II, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPA yang diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran IPA kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu masih menggunakan model ekspositori belum menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi seperti pemecahan masalah. Hal ini merupakan salah satu penyebab kurangnya aktivitas siswa pada proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPA maka efektivitas pembelajaran dan prestasi akademik harus ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif seperti model pemecahan masalah. Pembelajaran pemecahan masalah memiliki banyak tipe, tapi pada penelitian ini peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu tipe *Creative Problem Solving (CPS)*. Menurut Winarni *CPS* adalah suatu model menciptakan pembelajaran dimana siswa menerima masalah yang dapat merangsang siswa menyelesaikannya secara kreatif sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Winarni, 2012: 68).

Berdasarkan permasalahan, kenyataan dan uraian di atas, maka peneliti menerapkan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* tipe *Creative problem Solving (CPS)*. Adapun judul penelitian ini adalah

penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri 17 Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas VA SD Negeri 17 Kota Bengkulu?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri 17 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* pada siswa SD Negeri 17 Kota Bengkulu, khususnya:

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas VA SD Negeri 17 kota Bengkulu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*

2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas VA SD Negeri 17 kota Bengkulu dengan menerapkan *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat PTK ini secara praktis adalah sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti

Untuk memberikan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan menindak lanjuti penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* sehingga mengembangkan sikap profesionalisme bagi calon guru SD.

- b. Bagi para guru

Hasil penelitian dapat membantu dalam mengambil tindakan memilih model mengajar yang akan digunakan dengan tepat dan bervariasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

- c. Bagi siswa

Dengan menggunakan model yang telah diteliti keefektifannya diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

- d. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan masukan untuk membantu meningkatkan pembinaan profesional kepada para guru secara lebih efektif dan efisien.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Rusman, 2011: 1). Sedangkan Howard L. Kingskey dalam Djamarah (2008: 13) berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek dan latihan. Gagne dalam Suprijono (2009: 2) mengemukakan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara terus-menerus dalam Syah (2010: 64).

Sedangkan Bruner dalam Trianto (2010: 15) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Belajar tidak hanya sekedar menghafal tetapi belajar seharusnya mengkonstruksikan pengetahuan dipikiran siswa, siswa mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta dapat bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar

lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010: 17). Sependapat dengan di atas, Rusman (2010: 134) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran

Diperkuat oleh Prayitno (2008: 45) bahwa poses pembelajaran merupakan kegiatan yang dijalani oleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan di satu sisi, dan di sisi lain merupakan kegiatan yang diupayakan oleh pendidik agar kegiatan tersebut berlangsung untuk sebesar-besarnya bermanfaat bagi pencapaian tujuan pendidikan oleh peserta didik.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswanya, dimana terjadi interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Karakteristik Siswa SD

Usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik Nasution dalam Djamarah (2008: 123).

Piaget mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual bagi siswa SD adalah pada tahap operasional kongkrit yang berkisar antara usia 7-11 atau 12 tahun, Pada tahap ini siswa mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat

pada fakta-fakta perseptual, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit (Trianto, 2010: 29).

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan. Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat (Dahlan, 2007: 4).

Menurut Dahlan (2007: 25) bahwa, masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit, (2) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, (4) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, dengan memberikan sebuah permasalahan sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih

bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok untuk dapat mengembangkan diri siswa dalam pembelajaran IPA.

B. Hakikat Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

IPA berasal dari kata sains yang berarti alam. Menurut Carin dalam Winarni (2009: 15) menyatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, yang di dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Selanjutnya Depdiknas (2006: 43) menjelaskan bahwa, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut Winarni (2012: 8) IPA pada hakikatnya terdiri dari empat komponen yaitu sikap ilmiah, proses ilmiah, produk ilmiah, dan aplikasi. IPA berkembang melalui langkah-langkah yang berurutan, yaitu pengamatan, klasifikasi, dan eksperimentasi. Fase observasi karena sesuatu yang ditemukan kelihatan (nyata dapat dilihat) baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat dipelajari dan dimengerti. Hasil studi dari observasi dengan jelas dapat dikomunikasikan, untuk itu maka masuklah ke fase klasifikasi yaitu upaya studi lanjut dari hasil observasi berdasarkan kategori-kategori tertentu sehingga dihasilkan pengelompokan atau klasifikasi yang baik. Fase eksperimen merupakan langkah studi untuk membuktikan penemuan-penemuan melalui

penelitian. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk penemuan dan berbuat sehingga dapat membantu siswa memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar dan menciptakan suatu karya yang dapat bermanfaat bagi kehidupan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek dan menggunakan metode ilmiah, berupa serangkaian proses ilmiah yaitu penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan, oleh sebab itu, pengajaran IPA di sekolah tidak hanya mementingkan penguasaan siswa terhadap fakta, konsep dan teori-teori, tetapi yang lebih penting adalah siswa belajar untuk memaknai proses dan hasil pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Abrucasto dalam Winarni (2009: 12) menyebutkan “tujuan utama pendidikan IPA di SD adalah membentuk orang yang memiliki kreativitas, berpikir kritis, menjadi warga negara yang baik, dan menyadari adanya karir yang lebih luas (*expanded carer awareness*)”.

Dalam kurikulum pendidikan dasar, pembelajaran IPA di SD memiliki tujuan antara lain agar siswa dapat: (1) memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian-kejadian lingkungan hidup

dan, (3) bersikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama dan mandiri dan meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan (Depdiknas, 2006: 43).

Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) adalah:

- 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaann-Nya,
- (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD bukan hanya bertujuan untuk memperoleh keterampilan sosial dan memperoleh pengetahuan saja tetapi juga untuk memberikan motivasi pada peserta didik, melatih kemampuan berpikir intelektual dan merangsang keingintahuan siswa, melatih anak berpikir kritis, rasional dan objektif, agar dapat meningkatkan proses dan kualitas pembelajaran IPA sehingga tujuan dari pembelajaran IPA akan terealisasi dengan baik.

C. Model *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran. Masalah yang disajikan pada siswa merupakan masalah kehidupan sehari-hari. Model ini memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan. Kegiatan belajar dimulai dengan masalah-masalah yang diberikan guru, selanjutnya kegiatan belajar tidak terstruktur secara tepat oleh guru. Pemecahan masalah adalah suatu keterampilan yang dapat diajarkan dan dipelajari. Creativity atau kreativitas adalah bagian dari unsur-unsur asosiatif dalam kombinasi baru yang memenuhi syarat tertentu. Makin jauh timbal balik unsur-unsur kombinasi baru, maka makin kreatif proses pemecahan masalah dalam Winarni (2012:66).

Beberapa definisi model *problem based learning*:

- a) Menurut Arends dalam Trianto (2007: 92), *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah autentik (nyata) sehingga mereka diharapkan dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan tingkat tinggi, inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.
- b) Menurut Dutch dalam Amir (2009: 21), *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar, belajar secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

- c) Menurut Wena (2011: 91), *PBL* merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan.
- d) Menurut Ben dan Ericson dalam Komalasari (2010: 58), *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan menintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian *PBL* dapat disimpulkan bahwa sebuah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi aktif belajar kepada siswa yang nantinya diharapkan dapat menciptakan sebuah pengalaman belajar siswa.

Dalam *PBL* ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *PBL* tipe *Creative Problem Solving (CPS)*. *Creative Problem Solving* adalah suatu model menciptakan pembelajaran dimana siswa menerima masalah yang dapat merangsang siswa menyelesaikannya secara kreatif sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya berperan sebagai motivator dan membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah (Winarni, 2012: 68).

Menurut Fredericsen dalam Winarni (2012: 68) terdapat beberapa strategi untuk mengajarkan pemecahan masalah secara kreatif, yaitu:

- 1) Inkubasi: pemecahan masalah secara kreatif melalui proses langkah demi langkah secara analisis dan tidak tergesa-gesa untuk dapat memecahkan masalah, 2) tidak tergesa-gesa mengambil keputusan: siswa harus didorong untuk tidak tergesa-gesa mengambil keputusan dan mempertimbangkan semua kemungkinan sebelum mencoba memecahkan suatu pemecahan, 3) iklim yang sesuai: siswa yang terlibat dalam

memecahkan masalah secara kreatif harus merasa bahwa ide-ide mereka akan diterima, 4) analisis: menganalisis dan mendaftar secara karakteristik unsur-unsur dari suatu masalah, 5) keterampilan-keterampilan berpikir: siswa diajarkan strategi-strategi khusus untuk pendekatan pemecahan masalah, 6) umpan balik: pemberian banyak latihan-latihan kepada siswa meliputi berbagai macam bentuk masalah.

Langkah-langkah pembelajaran *CPS* adalah sebagai berikut : (1) penemuan fakta, (2) penemuan masalah, berdasarkan fakta-fakta yang dihimpun, ditentukan masalah atau pertanyaan kreatif untuk dipecahkan, (3) penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk memecahkan masalah, (4) penemuan jawaban, penentuan tolak ukur atas kriteria pengujian yang diharapkan, (5) penentuan penerimaan, diketemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas (Winarni, 2012:72).

Tabel 2.1 skenario Pembelajaran *Creatif Problem Solving (CPS)*

Tahap <i>creative Problem Solving</i>	Langkah-langkah pembelajaran	Aktivitas dan Prestasi pembelajaran
(1)	(2)	(3)
Kegiatan Awal		
Penemuan fakta	1. Memberikan pertanyaan pemandu, bercerita, dan meminta siswa mengemukakan tanggapan untuk menanamkan pengetahuan dan pemahaman siswa pada suatu konsep 2. Menjelaskan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	Menanggapi pertanyaan, mengemukakan pengetahuan dan pemahaman yang berhubungan dengan konsep
Kegiatan Inti		
Penemuan Masalah	1. Memberikan masalah-	1. Melakukan tanya

	masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari	jawab tentang materi yang akan dipelajari.
Penemuan Gagasan	2. Siswa di dalam kelompok menyampaikan tanggapan atau pendapat untuk memecahkan masalah dari guru	2.melakukan pengamatan, percobaan, dan diskusi untuk memperoleh pengalaman langsung sesuai petunjuk dan arahan
Penemuan jawaban	3. Siswa berfikir dan mencari alternatif jawaban yang benar untuk memecahkan masalah	3. melakukan perbandingan dan analisis terhadap pendapat-pendapat yang telah diberikan oleh anggota kelompok untuk mencari jawaban yang relatif benar
Penentuan jawaban	4. Guru memberi masukan terhadap pendapat anak dan memberikan pengertian tentang penyelesaian yang benar	3. Melakukan penyaringan konsep yang benar dan salah serta mengungkapkan kelemahan dan kelebihan
Kegiatan akhir		
	Meminta siswa melakukan pengulangan dengan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan materi pelajaran	Dengan imbingan guru, siswa melakukan pengulangan dan menyimpulkan materi pelajaran
Kegiatan Penutup		
	Posstes dilakukan dengan memberikan soal pada akhir pembelajaran	Siswa mengerjakan soal evaluasi terakhir

(Sumber Winarni, 2012:72)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *PBL CPS* dimulai dengan diberikannya masalah oleh guru ataupun permasalahan dari siswa. Masalah yang menjadi focus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberikan

pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok.

Menurut Winarni (2012: 71) keunggulan pembelajaran *CPS* antara lain sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam rangka memahami materi ajar
- 2) Pemecahan masalah memberikan tantangan pada siswa dan mereka merasa puas dari hasil penemuan baru itu
- 3) Pemecahan masalah melibatkan siswa secara aktif dalam belajar
- 4) Pemecahan masalah membantu siswa belajar bagaimana memindahkan pengetahuan mereka ke dalam persoalan dunia nyata
- 5) Pemecahan masalah membantu siswa mengembangkan pengetahuan baru untuk kepentingan persoalan berikutnya dan siswa dapat mengevaluasi proses dan hasil belajarnya sendiri
- 6) Pemecahan masalah dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan kemampuan mereka mengadaptasikan situasi pembelajarn baru
- 7) Pemecahan masalah membantu siswa mengevaluasi pemahamannya dan mengidentifikasi alur berpikirnya.

Adapun kelemahan-kelemahan *CPS* menurut Sanjaya (2007) antara lain sebagai berikut :

- 1) Masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan mencoba.
- 2) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
- 3) Jumlah waktu yang dibutuhkan untuk implementasi cukup lama.

Untuk menutupi kekurangan-kekurangan tersebut, peneliti dapat menggunakan metode tanya jawab, pengamatan, penugasan, percobaan, dan diskusi kelompok. Hal ini dikarenakan metode ini dapat mengembangkan pikiran dan pengetahuan siswa, mereka bisa mengembangkan pengetahuannya pada saat mereka melakukan diskusi. Dengan menerapkan metode pembelajaran tersebut maka proses pembelajaran IPA yang berlangsung akan menghasilkan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

D. Pengertian Aktivitas dan Hasil Belajar

1. Aktivitas Belajar

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, seharusnya belajar tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar seperti menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek dan sebagainya. Dalam pengajaran, anak didiklah yang menjadi subjek. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Djamarah, 2008: 166) Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas pembelajaran akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Aktivitas pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang melibatkan seluruh aspek psikofisikis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafia, 2009: 23-24).

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas belajar adalah keterlibatan siswa secara menyeluruh yang diciptakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model ataupun metode belajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Jadi dengan pemilihan model yang tepat terhadap materi yang akan diajarkan oleh guru akan menentukan sukses dan maksimalnya

kegiatan belajar yang berdampak pada meningkatnya pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran sehingga membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar penilaian afektif dan psikomotor (Winarni, 2012: 138).

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu pelajaran. Dalam proses belajar mengajar agar hasil belajar siswa meningkat harus terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku dalam individu (siswa).

Anderson dan Krathwohl dalam Winarni (2012: 139) membagi ranah kognitif meliputi dua dimensi, yaitu kognitif proses dan kognitif produk. Kognitif proses terdiri dari enam aspek, yakni ingatan (C1), pemahaman(C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan aspek kreasi atau mencipta (C6). Sedangkan kognitif produk meliputi empat kategori, yaitu: (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan prosedural, dan (4) metakognitif.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, antara lain aspek menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 4 aspek antara lain menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi (Winarni, 2012: 141).

Hasil belajar pada pembelajaran dalam penelitian ini ditekankan pada Ketiga ranah tersebut. Penilaian dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi tidak menutupi kemungkinan untuk guru melihat perkembangan nilai-nilai karakternya diluar proses pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan observasi, dari hasil pengamatan, catatan, tugas, laporan, dan sebagainya, guru dapat memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu nilai.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penerapan model pembelajaran *PBL* secara kreatif atau *CPS* telah diterapkan dalam penelitian ilmu pengetahuan alam diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang diterapkan oleh Neng Widiya Puspita sari (2012), melakukan penelitian dengan menerapkan model pemecahan masalah *Creatif problem solving (CPS)* dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SDN Tanagara Kecamatan Cadasari Kabupaten Paderang.
2. Penelitian yang diterapkan oleh Muhammad Nur Aula (2013), melakukan penelitian dengan menerapkan model pemecahan masalah *Creative Problem Solving (CPS)* berkolaborasi dengan kooperatif tipe *STAD* dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 03 Kota Bengkulu.

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan, pembelajaran IPA pada saat ini masih jauh dari kondisi ideal yang diharapkan sesuai dengan karakteristik dan hakikat pembelajaran IPA.

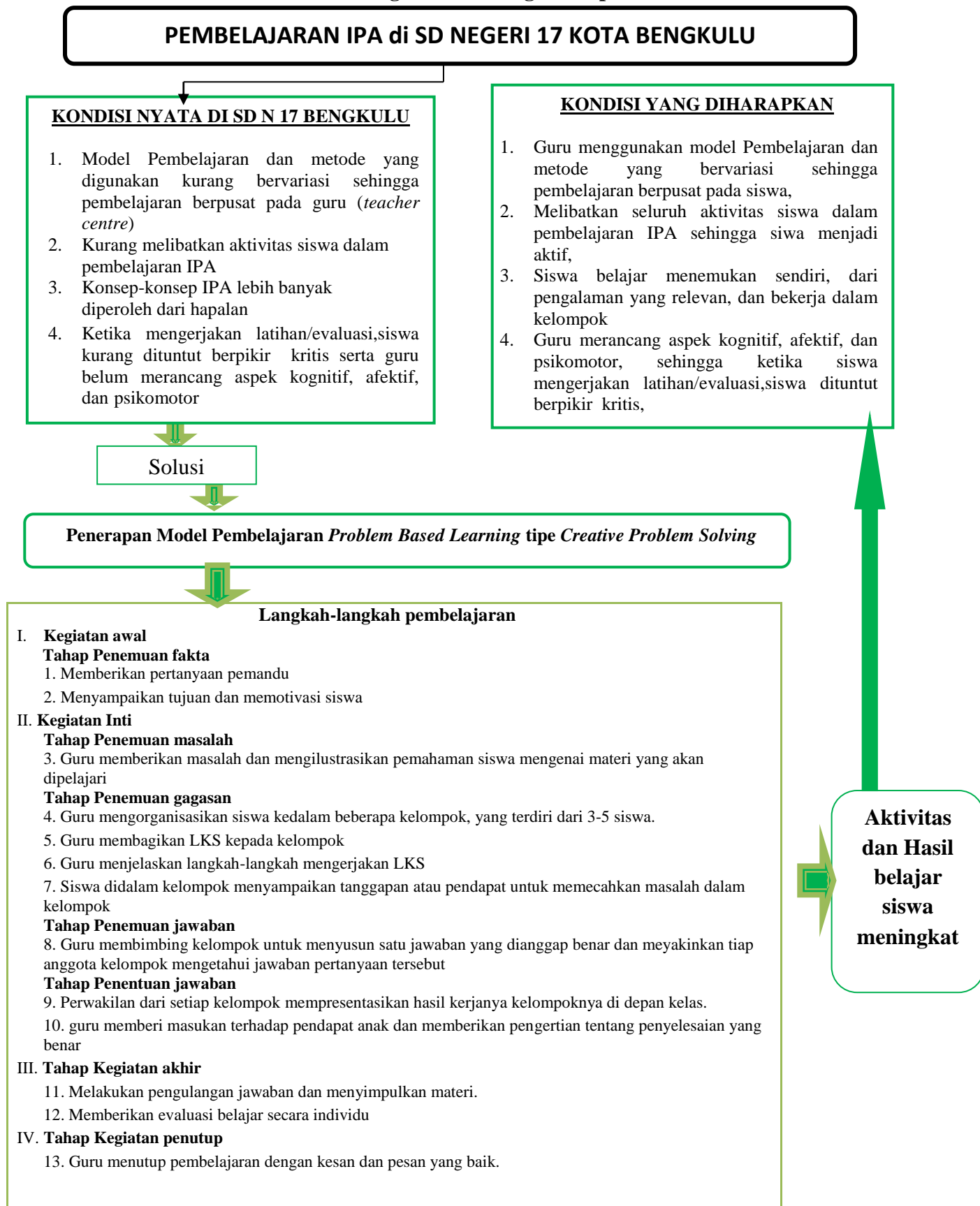
Pembelajaran yang terjadi di lapangan belum menunjukkan adanya pengaktifan mental siswa dalam pemecahan masalah, siswa tidak diajarkan bagaimana cara menyelesaikan masalah baik dalam masalah pelajaran di kelas yang membutuhkan kreativitas. Akan tetapi siswa hanya diberi konsep tanpa adanya tindak lanjut bagaimana konsep yang didapat tersebut bermanfaat dalam lingkungan siswa.

Dalam hal ini terdapat kesenjangan antara kenyataan di SD dengan kondisi yang seharusnya/kondisi ideal, maka untuk mengatasi kesenjangan tersebut peneliti menerapkan model yang memungkinkan siswa belajar secara optimal baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yaitu menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu pada Mata Pelajaran IPA. Adapun langkah-langkah pembelajaran *PBL CPS* yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu : Kegiatan awal Tahap Penemuan Fakta (1) memberikan pertanyaan pemandu (*CPS*), (2) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (*CPS*). Kegiatan Inti Tahap Penemuan Masalah (3) Guru menyampaikan informasi dan mengilustrasikan pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari (*CPS*). Tahap Penemuan Gagasan (4) Guru mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 siswa, (5) Guru membagikan LKS kepada kelompok, (6) Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan

LKS, (7) Siswa di dalam kelompok menyampaikan tanggapan atau pendapat untuk memecahkan masalah dalam kelompok (*CPS*). Tahap Penemuan Jawaban (8) Guru membimbing kelompok untuk menyusun satu jawaban yang dianggap benar dan menyakinkan tiap anggota kelompok mengetahui jawaban pertanyaan tersebut (*CPS*). Tahap Penentuan Jawaban (9) perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas, (10) Guru memberikan masukan terhadap pendapat anak dan memberikan pengertian mengenai penyelesaian yang benar (*CPS*). Tahap Kegiatan Akhir (11) melakukan pengulangan jawaban dan menyimpulkan materi (*CPS*), (12) memberikan evaluasi belajar secara individu (*CPS*). Tahap Kegiatan Penutup (13) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesan dan pesan yang baik.

Dari model pembelajaran yang ditawarkan di atas maka kondisi yang seharusnya ada pada pembelajaran IPA akan tercapai dengan maksimal antara lain: guru menggunakan model pembelajaran dan metode yang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, guru menggunakan model-model pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tampak aktif, melibatkan seluruh aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA sehingga siswa menjadi aktif, guru merancang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga ketika siswa mengerjakan latihan/evaluasi, siswa dituntut berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pun akan meningkat telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan dari berbagai kajian teori dan hasil penelitian yang relevan dalam kajian pustaka, maka penelitian ini di tuangkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut :

bagan 2.1 Kerangka Berpikir



G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoretis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Tipe *Creative Problem Solving (CPS)*, maka aktivitas pada pembelajaran IPA kelas VA di SD Negeri 17 Kota Bengkulu akan meningkat.
2. Jika diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Tipe *Creative Problem Solving (CPS)*, maka hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas VA di SD Negeri 17 Kota Bengkulu akan meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas atau di Sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan ada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2007: 16). Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Menurut Wardhani (2007: 12), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Sementara itu menurut Winarni, Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, dan pengembangan keahlian mengajar. (Winarni, 2011: 57).

B. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SDN 17 kota Bengkulu Tahun Ajaran 2012/ 2013 pada pembelajaran IPA yang berjumlah 38 siswa, yaitu 18 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Kelas ini terdiri dari siswa yang heterogen, berasal dari daerah, bahasa dan kalangan yang

berbeda, kompetensi akademik siswa di kelas ini juga beragam, mulai dari anak yang cerdas sampai ke anak yang lambat belajar.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Independent dan Dependent

Variabel independent pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*. Sedangkan Variabel dependent pada penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut dengan menunjukkan hasil belajar, dalam penelitian ini hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif diperoleh dengan evaluasi belajar yang terdiri dari beberapa tingkat yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan mencipta. Ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari lembar penilaian afektif dan psikomotor. Ranah afektif ditandai dengan sikap mematuhi, mengompromikan, meyakinkan, mengorganisasikan dan menghargai, Sedangkan ranah psikomotor ditandai dengan menyesuaikan, mengoreksi, menggunakan dan artikulasi.

2 Definisi Operasional

- 1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *creative problem solving*. Langkah-langkah *PBL CPS* yaitu: Kegiatan awal Tahap Penemuan Fakta (1) memberikan pertanyaan pemandu (*CPS*), (2)

menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (*CPS*). Kegiatan Inti Tahap Penemuan Masalah (3) Guru menyampaikan informasi dan mengilustrasikan pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipelajari (*CPS*). Tahap Penemuan Gagasan (4) Guru mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 siswa, (5) Guru membagikan LKS kepada kelompok, (6) Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan LKS, (7) Siswa di dalam kelompok menyampaikan tanggapan atau pendapat untuk memecahkan masalah dalam kelompok (*CPS*). Tahap Penemuan Jawaban (8) Guru membimbing kelompok untuk menyusun satu jawaban yang dianggap benar dan menyakinkan tiap anggota kelompok mengetahui jawaban pertanyaan tersebut (*CPS*). Tahap Penentuan Jawaban (9) perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas, (10) Guru memberikan masukan terhadap pendapat anak dan memberikan pengertian mengenai penyelesaian yang benar (*CPS*). Tahap Kegiatan Akhir (11) melakukan pengulangan jawaban dan menyimpulkan materi (*CPS*), (12) memberikan evaluasi belajar secara individu (*CPS*). Tahap Kegiatan Penutup (13) Guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesan dan pesan yang baik.

- 2) Pembelajaran IPA, merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan diarahkan pada penemuan, keterampilan proses, dan berbuat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

- 3) Aktivitas pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas belajar terdiri dari aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran.
- 4) Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai. Hasil belajar yang diharapkan dalam penelitian ini mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun ranah kognitif pada penelitian ini terdiri dari beberapa tingkatan dari aspek ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), dan Evaluasi (C5). Ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari lembar penilaian afektif dan psikomotor. Ranah afektif meliputi: (a) menerima; (b) menanggapi; (c) mengelola; dan (d) menghayati. Sedangkan ranah psikomotor meliputi: (a) menirukan; (b) memanipulasi; dan (c) artikulasi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada 2 yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran. Lembar observasi dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari:

a. Lembar observasi guru

Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati guru dalam mengajar dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat.

b. Lembar observasi siswa

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving*. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat.

c. Lembar observasi aspek afektif

Lembar observasi afektif digunakan untuk menilai sikap siswa pada saat proses pembelajaran. Ini menjadi salah satu acuan bagi guru untuk menentukan aktivitas hasil belajar siswa. Terdapat beberapa aspek yang perlu guru amati di dalam lembar observasi afektif ini diantaranya bagaimana cara siswa menerima, menanggapi, mengelola, dan menghayati.

d. Lembar observasi aspek psikomotor

Lembar observasi psikomotor digunakan untuk menilai kinerja atau keterampilan siswa dalam bertindak selama proses pembelajaran berlangsung. Ini menjadi salah satu acuan bagi guru untuk menentukan aktivitas hasil belajar siswa. Lembar observasi psikomotor ini terdiri dari tiga aspek, yakni

menirukan, memanipulasi, dan artikulasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Tes

Lembar tes ini dikembangkan oleh peneliti dengan berpedoman pada kisi-kisi soal berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penyusunan tes ini didasarkan pada ranah kognitif dari aspek ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6).

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dipelajari sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Soal tes disusun berdasarkan indikator dan kisi-kisi soal. Soal Tes ini berada pada rentang antara tingkatan C1 (ingatan)-C5 (evaluasi). Bentuk soal adalah essay.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan (*Observation*) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran yang dilakukan dan menilai kekurangan dan kelemahan dari pembelajaran tersebut.

2. Tes

Tes adalah segala sesuatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes sebagai alat

penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan (Sudjana, 2006: 35).

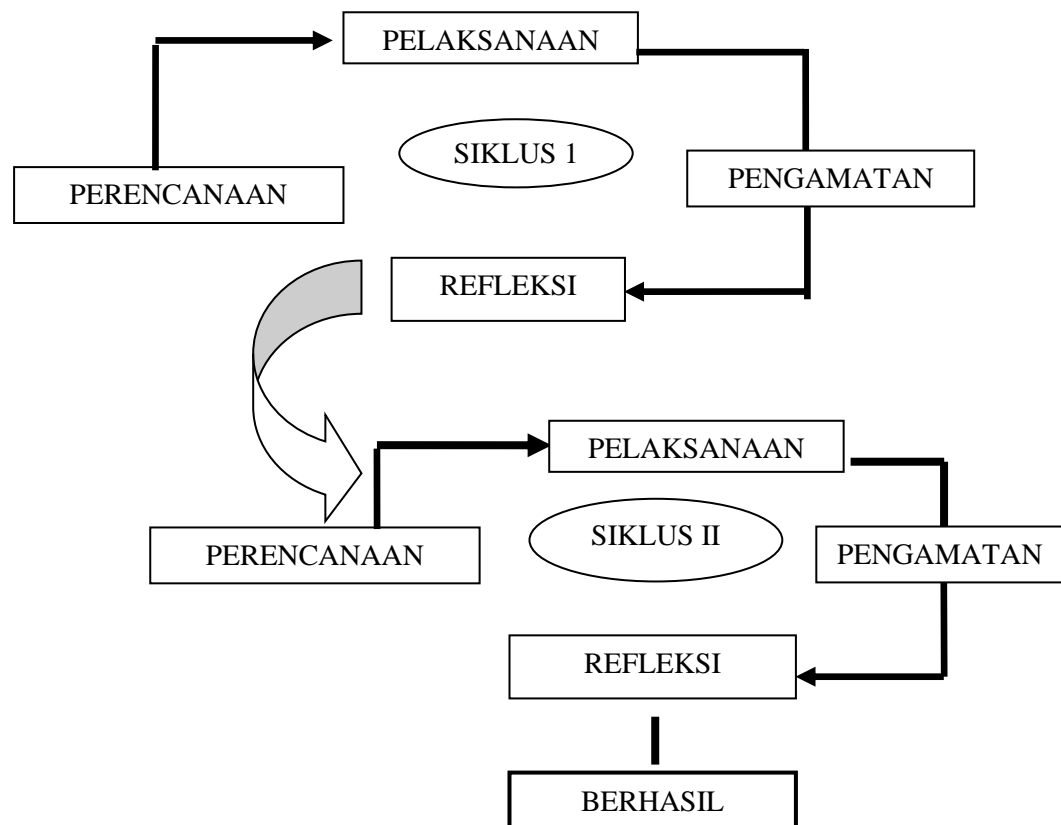
Tes ini diberikan kepada siswa Kelas VA SD N 17 Kota Bengkulu dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes diberikan setelah siswa mempelajari hal-hal yang sesuai dengan yang diteskan. Dalam menggunakan teknik tes, peneliti menggunakan instrumen berupa soal-soal berbentuk uraian. Soal tes terdiri dari butir tes (*item*) yang masing-masing mengukur satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di dalam ruang kelas VA SDN 17 Kota Bengkulu. Ada empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula (Arikunto, 2007: 16).

Menurut Arikunto (2007: 16) tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat dibagan berikut ini:

bagan 3.1 Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas



1. SIKLUS 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* yakni dengan tahap sebagai berikut:

- 1) Menyusun Silabus SK. 2. Memahami cara tumbuhan hijau membuat makanan, KD 2.1 mengidentifikasi cara tumbuhan hijau membuat makanan (Lampiran 5 hal 95 pertemuan I, Lampiran 23 hal 131 pertemuan II)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi cara tumbuhan hijau membuat makanan dengan menerapkan model pembelajaran

Problem Based Learning tipe *Creative Problem Solving* dalam proses belajar mengajar. (Lampiran 6 hal 98 pertemuan I, lampiran 24 hal 133 pertemuan II)

- 3) Mempersiapkan alat-alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian tindakan kelas antara lain :
 - a) Lembar Observasi Guru (Lampiran 13-14 hal 111-113 pertemuan I, lampiran 31-32 hal 144-146 pertemuan II)
 - b) Lembar Observasi Siswa (Lampiran 16-17 hal 119-121 pertemuan I, lampiran 33-34 hal 148-150 pertemuan II)
 - c) Lembar penilaian afektif (Lampiran 19 hal 127 pertemuan I, lampiran 35 hal 152 pertemuan II)
 - d) Lembar penilaian psikomotor (Lampiran 21 hal 129 pertemuan I, lampiran 36 hal 153 pertemuan II)
- 5) Menyusun Lembar Kerja Siswa, kunci jawaban, dan penskoran untuk materi cara tumbuhan hijau membuat makanan. (Lampiran 8-9 hal 105-107 pertemuan I dan lampiran 26-27 hal 139-140 pertemuan II)
- 6) Menyusun format evaluasi, kunci jawaban, dan penskoran untuk materi cara tumbuhan hijau membuat makanan. (Lampiran 10,11,12 hal 108-110 pertemuan I dan lampiran 28,29,30 hal 141-143)

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan dengan menerapkan model

pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *creative problem solving*. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Tahap Penemuan Fakta

- a) Mengkondisikan kelas, berdoa, guru mengecek kehadiran siswa
 1. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan permasalahan kepada siswa dengan bertanya "Anak-anak sebelum berangkat sekolah tadi siapa yang sarapan?" mengapa kita perlu makan? makanan yang kita makan berupa apa saja? yang dihasilkan oleh siapa?
Diharapkan siswa mengemukakan pendapatnya. Guru kemudian mengemukakan bahwa "Salah satu ciri makhluk hidup memerlukan makanan".
- b) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2) Kegiatan Inti

Tahap penemuan masalah

- a) Guru memberikan masalah dengan memberikan tanya jawab mengapa tumbuhan hijau dapat hidup? Jika tumbuhan hijau memerlukan makanan, lalu bagaimanakah cara tumbuhan hijau memperoleh makanannya? Proses apa yang terjadi?

Tahap penemuan gagasan

- b) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang
- c) Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok
- d) Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan LKS

- e) Siswa didalam kelompok menyampaikan tanggapan atau pendapat untuk memecahkan masalah dalam kelompok (*untuk mencapai indikator kognitif proses nomor 1, 2, dan 3, serta untuk mencapai indikator afektif membangun karakter nomor 1, 2, dan 4*)

Tahap penemuan jawaban

- f). Guru membimbing kelompok untuk menyusun satu jawaban yang dianggap benar dan meyakinkan tiap anggota kelompok mengetahui jawaban pertanyaan tersebut (*untuk mencapai indikator kognitif produk nomor 1 dan 2*)

Tahap penentuan jawaban

- g) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, dengan cara guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju di depan kelas (*untuk mencapai indikator psikomotor nomor 1,2, dan 3*)
- h). Guru membimbing dan memberikan masukan terhadap pendapat anak dan memberikan penyelesaian masalah yang benar (*untuk mencapai indikator afektif membangun karakter nomor 3*)

Tahap kegiatan akhir

- i) Guru meminta siswa melakukan pengulangan dan menyimpulkan materi dengan bantuan guru
- j) Guru memberikan evaluasi hasil belajar secara lisan untuk individu dan evaluasi tertulis untuk kelas.

Tahap kegiatan penutup

k) Guru menutup pelajaran dengan kesan, pesan yang baik

c . Observasi (*Observation*)

Pada tahap observasi di siklus ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu Ibu Ernawati selaku guru kelas VA SD N 17 dan Ibu Nirmalawati.

Observasi dilakukan dengan mengamati 13 aspek observasi aktivitas guru dan 13 aspek observasi aktivitas siswa (Lampiran 13-14 hal 111-113 LOG pertemuan I, lampiran 31-32 hal 144-146 LOG pertemuan II; Lampiran 16-17 hal 119-121 LOS pertemuan I, Lampiran 33-34 hal 148-150 LOS pertemuan II). Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 4 aspek (lampiran 19 hal 127 pertemuan I, lampiran 35 hal 152 pertemuan II), dan lembar observasi aspek psikomotor siswa yang terdiri dari 2 aspek (lampiran 21 hal 129 pertemuan I, lampiran 36 hal 153 pertemuan II).

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi dan hasil tes belajar siswa. Setelah menganalisis hasil observasi dan hasil tes, selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan pengamat (*observer*) untuk mengetahui hal apa saja yang telah tercapai dan kelemahan-kelemahan apa saja yang masih ada pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil temuan,

selanjutnya dijadikan dasar untuk menyusun perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru pada pembelajaran siklus ke II.

2. SIKLUS Ke-II

Pada perlakuan siklus II ini merupakan tindak lanjut dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II tetap menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *creative problem solving*. Siklus II ini dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan yaitu merencanakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.

- 1) Menyusun Silabus SK. 3. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan, KD 3.1 mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup (Lampiran 40 hal 157 pertemuan I dan lampiran 54 hal 185 pertemuan II)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya untuk mendapatkan makanan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* dalam proses belajar mengajar. (Lampiran 41 hal 160 pertemuan I dan lampiran 55 hal 188)
- 3) Mempersiapkan alat-alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian tindakan kelas antara lain :

- a) Lembar Observasi Guru (Lampiran 48-49 hal 175-177 pertemuan I, lampiran 62-63 hal 200-202 pertemuan II)
 - b) Lembar Observasi Siswa (Lampiran 50-51 hal 179-181 pertemuan I, lampiran 64-65 hal 204-206 pertemuan II)
 - c) Lembar penilaian afektif (Lampiran 52 hal 183 pertemuan I, lampiran 66 hal 208 pertemuan II)
 - d) Lembar penilaian psikomotor (Lampiran 53 hal 184 pertemuan I, lampiran 67 hal 209 pertemuan II)
- 5) Menyusun Lembar Kerja Siswa, kunci jawaban, dan penskoran untuk materi penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya untuk mendapatkan makanan. (Lampiran 43-44 hal 168-170 pertemuan I, lampiran 57-58 hal 194-196 pertemuan II)
- 6) Menyusun format evaluasi, kunci jawaban, dan penskoran untuk materi penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya untuk mendapatkan makanan. (Lampiran 44,45,46 hal 172-174 pertemuan I dan lampiran 59,60,61 hal 197-199)

b. Tahap Pelaksanaan(Action)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan program rencana pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tipe *Creative Problem Solving* yang telah dirumuskan.

c. Tahap Observasi (Observation)

Observasi yang dilakukan pada tahap siklus II yaitu melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu Ibu Ernawati selaku guru kelas VA SD N 17 dan Ibu Nirmalawati.

Observasi dilakukan dengan mengamati 13 aspek observasi aktivitas guru dan 13 aspek observasi aktivitas siswa (Lampiran 48-49 hal 175-177 LOG pertemuan I, lampiran 62-63 hal 200-202 LOG pertemuan II; Lampiran 50-51 hal 179-181 LOS pertemuan I, Lampiran 64-65 hal 204-206 LOS pertemuan II). Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap sebagai hasil belajar siswa saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 4 aspek (lampiran 52 hal 183 pertemuan I, lampiran 66 hal 208 pertemuan II), dan lembar observasi aspek psikomotor siswa yang terdiri dari 2 aspek (lampiran 53 hal 184 pertemuan I, lampiran 67 hal 209 pertemuan II).

d. Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap keempat merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengemukakan kembali tentang tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian baik yang menyangkut penilaian proses (hasil observasi kegiatan guru dan siswa) maupun hasil tes. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi, hasil refleksi digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan pada pembelajaran tersebut.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Observasi

Data hasil observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif. Analisis data observasi menggunakan skala penilaian. Pengukuran skala penilaian pada proses pembelajaran yaitu antara 1 sampai 3. Dengan penjelasan semakin tingginya nilai yang dihasilkan maka semakin baik kualitas proses pembelajaran, demikian juga sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin kurang baik kualitas proses pembelajaran tersebut. Penentuan nilai untuk setiap kriteria yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah pengamat}}$$

1. Skor tertinggi = (Jumlah butir skor) x (skor tertinggi tiap kriteria)
2. Skor terendah = (Jumlah kriteria skor) x (skor terendah tiap kriteria)
3. Selisih skor = Skor tertinggi – skor terendah.
4. Kisaran nilai tiap kriteria = $\frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$

(Sudjana, 2006 : 112)

Data observasi yang digunakan terdiri atas:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 13 butir kisi-kisi aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Skor tertinggi yaitu 39
- 2) Skor terendah yaitu 13
- 3) Selisih skor yaitu 26
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 8,7 dibulatkan menjadi 9

Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	13 – 21	Kurang
2	22 – 30	Cukup
3	31 – 39	Baik

(Sudjana, 2006: 132)

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 13 butir kisi-kisi aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi siswa yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan di dapat hasil sebagai berikut:

- 1) Skor tertinggi yaitu 39
- 2) Skor terendah yaitu 13
- 3) Selisih skor yaitu 26
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 8,7 dibulatkan menjadi 9

Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	13 – 21	Kurang
2	22 – 30	Cukup
3	31 – 39	Baik

(Sudjana, 2006: 132)

c. Lembar Observasi Aspek Afektif

Jumlah seluruh aspek observasi afektif ada 5 aspek yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati dengan jumlah kriteria penilaian ada 3. Skor penilaian afektif ini dikonversikan kedalam bentuk nilai dan nilai rata-rata afektif siswa menggunakan rumus:

$$PA = \frac{NA}{N} \times 100\%$$

Keterangan

PA : Persentase aspek afektif yang mencapai kategori baik

NA : Jumlah siswa yang mencapai kategori baik pada aspek afektif (Winarni, dkk, 2011)

d. Lembar Observasi Aspek Psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 4 aspek yang mencakup menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi dengan jumlah kriteria penilaian ada 3. Skor penilaian psikomotor ini dikonversikan kedalam bentuk nilai dan nilai rata-rata psikomotor siswa menggunakan rumus :

$$PP = \frac{NP}{N} \times 100\%$$

Keterangan

PP : Persentase aspek psikomotor yang mencapai kategori baik

NP : Jumlah siswa yang mencapai kategori terampil pada aspek psikomotor

N: Jumlah seluruh siswa (Winarni, dkk; 2011).

2. Data Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari kognitif. Aspek kognitif diperoleh dari nilai post test yang dihitung dengan rumus :

a. Nilai-nilai Hasil Belajar

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\overline{X} = Nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa

b. Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KB = \frac{N_1}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar klasikal

N₁ = Jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 6,5$

N = Jumlah seluruh siswa (KKM SDN 17 Kota Bengkulu)

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Menurut KKM SDN 17 Kota Bengkulu proses belajar mengajar dikatakan berhasil secara klasikal apabila persentase ketuntasan belajar mencapai nilai 75 % dan daya serap individu mendapat nilai $\geq 6,5$. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika memenuhi kriterianya sebagai berikut:

1. Data hasil observasi

- a. Keberhasilan aktivitas proses pembelajaran oleh guru dikatakan baik, apabila rata-rata skor aktivitas guru berada pada rentang nilai 31-39.
- b. Keberhasilan aktivitas proses pembelajaran oleh siswa dikatakan baik, apabila rata-rata skor aktivitas siswa berada pada rentang nilai 31-39

- c. Keberhasilan aspek afektif, yaitu:

Persentase siswa yang mencapai kategori baik pada setiap aspek afektif meningkat setiap siklus.

- d. Keberhasilan aspek Psikomotor, yaitu :

Persentase siswa yang mencapai kategori terampil pada setiap aspek psikomotor meningkat setiap siklus.

2. Data hasil belajar Siswa :

Hasil Belajar aspek kognitif, yaitu :

- a. Jika nilai ketuntasan individu mencapai $\geq 6,5$
- b. Jika ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. (KKM SDN 17 Kota Bengkulu)